le Scriptorium

présente :

une aide pour OpenQuest

Le Grand Œuvre

Le Grand Œuvre



Image @ thegryph.deviantart.com

une aide de jeu pour OpenQuest

par Arasmo

Règles d'alchimie traduites et adaptées de *Runequest – GM's Handbook* de Lawrence Whittaker, *Mongoose Publishing*, et du site Cragspider Lair

Sommaire

Cette aide de jeu fournit des règles d'alchimie pour *OpenQuest*, facilement adaptables à *Runequest*. Elle livre aussi les grandes lignes d'un contexte où les alchimistes auraient la part belle.

Règles d'Alchimie pour OpenQuest

Ces règles sont tirées de l'ouvrage *Runequest – GM's Handbook* publié par *Mongoose Publishing* ainsi que du site Cragspider Lair. J'ai repris l'essentiel des règles du *GM's Handbook* en occultant la partie sur les potions « runiques » et en utilisant à la place les règles de *Cragspider Lair*. J'ai procédé à quelques ajouts (section Créer la Vie), raccourci certains passages et précisé les coûts de fabrication de certains éléments.

Nouvelle compétence de connaissance

Alchimie (INT + POU)

Représente la capacité d'un personnage à étudier, percevoir et comprendre les qualités essentielles et les propriétés du monde physique tout en les mettant en relation avec le monde spirituel. L'alchimie tient à la fois de la chimie, de la métaphysique et de la philosophie.

La compétence Alchimie détermine le degré de succès et le résultat d'une expérimentation alchimique. Elle mesure aussi l'avancée de l'alchimiste vers la pureté de corps et d'esprit et peut donc être utilisée pour :

- Savoir ce que l'alchimiste est capable d'obtenir avec son degré de connaissance, comme indiqué plus bas dans la section sur la Pierre Philosophale.
- Effectuer des tests requérant le maniement de concepts mystiques, spirituels ou philosophiques, étant donné que tous les alchimistes sont largement versés dans les disciplines pratiques et métaphysiques.

La Pierre Philosophale

En réalité, la Pierre Philosophale n'est pas une pierre ; elle doit son nom au fait qu'elle est aussi résistante au feu qu'une pierre ! Elle prend la forme d'une poudre fine, qui peut être de n'importe quelle couleur et qui est aussi brillante que le verre le plus parfait. Les Alchimistes utilisent la Pierre Philosophale pour les opérations de transmutation et pour atteindre la pureté. Chaque Pierre a son propre degré de Pureté, qui dépend de la compétence de l'alchimiste qui l'a créée. Elle est constituée de trois composants : le mercure, le soufre, et le « sel ». Ce dernier représente non pas le chlorure de sodium, mais un composé créé à partir de la distillation de résidus de métaux de base qui ont été préalablement dissous dans de l'acide.

Le mercure est l'élément qui rend toute chose malléable et transmutable, le soufre est le catalyseur de la transformation et le sel lie ensemble les deux autres composants pour donner la Pierre Philosophale.



Image © meatloaf-dh.deviantart.com

Créer une Pierre Philosophale

Au préalable, il faut disposer d'un kilogramme de chacun des trois composants pour créer un gramme de Pierre Philosophale. De plus, l'alchimiste doit avoir accès à un laboratoire et disposer d'un équipement alchimique incluant un fourneau, des mortiers pour broyer, des alambics ainsi que d'autres éléments décrits plus loin. Préparer un gramme de Pierre demande une semaine de travail. Un test d'Alchimie est effectué à la fin de cette semaine ; en cas de succès, la Pierre est cristallisée. Un succès critique double la quantité créée.

Coût d'une pierre philosophale

Le coût en pièces d'or est égal au nombre de grammes de Pierre Philosophale à créer.

L'alchimiste doit aussi investir la Pierre avec des Points de Magie. Cet investissement s'accomplit de manière inconsciente ; il représente la part métaphysique de l'alchimie. Le nombre de Points de Magie à investir est limité par la compétence de l'Alchimiste, comme le précise le tableau ci-dessous. De plus, chaque gramme de Pierre ne peut stocker qu'un seul Point de Magie.

Propriétés de la Pierre

Une fois cristallisée, la Pierre dispose de proprié-

Table 1 : Effets d'une pierre philosophale

Alchimie	Pureté	Propriétés	Effet
01-50	1	Guérison	Pour chaque Point de Magie investi dans la création de la Pierre, 1 Point de dommage est immédiatement restauré. La Pierre peut être saupoudrée sur ou frottée contre une blessure, ou bue sous forme liquide.
51-100	2	Résistance aux maladies	Pour chaque tranche de 3 points de magie investis, l'alchimiste qui ingère la Pierre gagne +5 à sa compétence d'Endurance uniquement pour résister aux maladies. Cet effet est permanent et la Pierre neutralise toute maladie affectant l'alchimiste.
101-150	3	Résistance aux poisons	Pour chaque tranche de 3 points de magie investis, l'alchimiste qui ingère la Pierre gagne +5 à sa compétence d'Endurance uniquement pour résister aux poisons. Cet effet est permanent et la Pierre neutralise tout poison affectant l'alchimiste.
151-250	4	Longévité	Pour chaque tranche de 3 points de magie investis, l'Alchimiste rallonge son espérance de vie de 5 ans. Il ne devient pas immortel pour autant et reste vulnérable aux dommages, mais le processus de vieillissement ralentit à la mesure de l'accroissement de l'espérance de vie.
251+	5	Immortalité	Pour que la Pierre puisse accorder l'immortalité à l'Alchimiste, celui-ci doit investir au moins 250 Points de Magie. Il devra trouver un moyen d'obtenir ces Points de Magie et de les stocker. Une fois la substance ingérée, l'Alchimiste est immortel et son processus de vieillissement arrêté. Il reste vulnérable à toutes formes de dommages.

tés qui dépendent de sa Pureté, elle-même déterminé par la compétence de l'alchimiste. Le tableau ci-dessous décrit les effets d'une Pierre selon sa Pureté. Ces effets sont cumulables : une Pierre avec une Pureté de 3 soigne les dégâts, guérit des maladies et autres poisons et augmente l'Endurance.

Créer la vie

En mélangeant son sang avec un composant particulier et un gramme de Pierre Philosophale, un Alchimiste peut créer une créature. Le type de créature créée dépend du Degré de Pureté de la Pierre.

Un Alchimiste dépense un nombre de points de magie égal à 5 x Pureté de la Pierre. Il peut investir des Points de Magie supplémentaires pour augmenter les caractéristiques de la créature ; pour chaque Point de Magie dépensé, une caractéristique est augmentée de 1. Les valeurs indiquées pour chaque caractéristique correspondent à sa valeur de base et à sa valeur maximale, au-delà de laquelle elle ne peut plus être augmentée.

Le temps de fabrication est égal à 1 semaine x la Pureté de la Pierre. La Pierre est définitivement perdue pour l'Alchimiste. Une créature n'obéit qu'à l'Alchimiste qui l'a créée ; elle exécutera tout ordre qu'elle sera en mesure de comprendre.

Homoncule

Nécessite : Pierre de Pureté 1, fœtus de nouveau né, sang de l'alchimiste (15 décilitres)

FOR : 4-6
DEX : 16-24
CON : 4-6
INT : 6-10
POU : 6-10
TAI : 4-6
PV : 4-6

Compétences : répartissez 40 points dans n'importe quelle catégorie de connaissance. 30 points maximum dans une compétence.

Modificateur de Force : -1D6 (max -1D4)
Capacité de déplacement : 10 mètres

Golem

Nécessite : Pierre de Pureté 2, argile des Terres Écarlates, sang de l'alchimiste (15 décilitres)

FOR : 16-24
DEX : 8-10
CON :16-24
INT : 3-6
TAI : 16-24
POU : 3-6
CHA : 3
PV : 16-24

Compétences : 50 + CON + POU en Endurance, 50 + FOR + DEX en combat à mains nues, 50 + FOR + DEX en Athlétisme.

Modificateur de Force : +1D6 (max : +2D6)
Capacité de déplacement : 13 mètres

Transmutation

La Pierre est utilisée pour transformer un métal de base en or. Grâce à la pierre, un Alchimite peut transformer X grammes de métal de base en X/2 grammes d'or.

Pour déterminer la quantité maximale, en grammes, de métal de base qu'il est possible de transformer, utilisez la formule suivante : nombre de Points de Magie investis dans la Pierre multiplié par la Pureté de la Pierre.

Exemple : une Pierre avec 6 Points de Magie et de Pureté 3 peut transformer 18 grammes de plomb ou d'étain en 9 grammes d'or.

Le processus de transmutation prend une semaine par gramme de métal de base et requiert un succès dans la compétence Alchimie chaque semaine pour aboutir. En cas d'échec à un test, le processus doit être recommencé du début. L'alchimiste a besoin de travailler dans son laboratoire pendant 12 heures chaque jour pour s'assurer de la bonne marche de la transmutation. De plus, il doit donner sa pleine attention à cette tâche, aucune autre expérimentation ne peut être effectuée entre-temps. Cependant, il peut être relayé par des apprentis et associés pour s'accorder un peu de repos.

Si le test d'Alchimie est une réussite critique, la quantité d'or créée est supérieure d'un kilogramme à ce qui était prévu. Un échec critique implique un jet sur la Table 2.

Rendre la transmutation rentable

Il suffit de jouer sur le taux de transmutation et sur sa vitesse. Par exemple, une transmutation avec un taux de 1 :1 et qui prendrait 1 jour par gramme transformé au lieu d'une semaine serait très rentable. Le cadre de jeu esquissé plus loin part du principe que la transmutation est rentable.

Table 2 : Effets indésirables de la transmutation

1D20	Effet
01-05	L'équipement surchauffe et l'expérience doit être abandonnée.
06-10	L'expérience échoue et les composants deviennent inutilisables.
11-14	L'équipement surchauffe et explose. Tous les appareils alchimiques sont détruits.
15-16	L'équipement surchauffe et explose. Tous les appareils alchimiques sont détruits. L'alchimiste et ses éventuels acolytes subissent 1D6 dommages.
17-18	Comme ci-dessus, sauf que l'alchimiste et ses éventuels acolytes subissent 2D6 dommages.
19	Conflagration. Un Grand Feu consume le laboratoire entier. Tous les occupants subissent 3D6 dommages. Tout l'équipement est détruit.
20	Explosion. Le laboratoire entier explose avec une intensité égale à un Feu Dantesque. 5D6 dommages à tous les occupants, et un incendie endommage tous les bâtiments dans un rayon de 60 m autour du laboratoire.

Potions

Le temps de fabrication d'une potion est d'une semaine et l'alchimiste doit avoir accès à un laboratoire entièrement équipé. Le succès à un test d'Alchimie permet de créer une potion, mais les effets de la potion sont limités par le niveau de compétence de l'Alchimiste (voir Tables 3 et 4).

Le terme de potion réfère en fait à toute une variété de baumes, sacs d'herbes, pilules, biscuits et autres formes remplissant la même fonction. Chaque dose correspond environ à 1/10ème de litre. En général, une potion se gâte si elle n'est pas utilisée au bout de deux mois après sa fabrication.

Acide : ce liquide cause des dommages égaux à sa Virulence. Cette Virulence est égale à la moitié de la compétence de l'Alchimiste. Le coût en pièces d'or des ingrédients est égal à la Virulence de l'acide divisée par 10.

Feu alchimique : c'est un composé alchimique stocké dans un petit vase pressurisé en céramique. Il peut être lancé à la main, avec une fronde ou avec une arme de siège. Au contact de l'air, il brûle avec les mêmes effets qu'un sort d'Ignition, dont la Magnitude serait égale aux dommages du feu alchimique (voir Table 3). Fabriquer un feu alchimique coûte un nombre de pièces d'or égal à la moitié de la compétence de l'Alchimiste.

Antidotes : le coût et la difficulté de fabrication d'un antidote sont les mêmes que ceux requis pour fabriquer la substance que l'antidote est censé neutraliser.

Venin d'arme : ce type de poison est destiné à être enduit sur une arme. La Virulence du poison est égale à la moitié de la compétence de l'alchimiste. Le poison prend effet à la fin du round de combat ; il inflige 1D4 points de dommages, ou 1 point si la cible résiste au poison. Le venin d'arme est un liquide très volatile qui perdra de sa virulence au bout de 3 attaques. En combat, le venin restera sur l'arme pendant 3 rounds. Le coût en pièces d'or des ingrédients d'un venin d'arme est égale à la Virulence du poison divisée par 10.

Potion de guérison : un baume restaure un nombre de Points de Vie aléatoire. L'Alchimiste doit dépenser un nombre de Points de Magie égal au montant maximum de Points de Vie que la potion peut guérir. Le coût des ingrédients est égal à 1 pièce d'or par Point de Magie dépensé. Le temps de fabrication est égal à 1 jour × le Nombre de points de Magie dépensé.

Poison : la Virulence d'un poison est égale à la compétence de l'Alchimiste. Le type de poison qu'il est possible de fabriquer est limité par la compétence de l'Alchimiste (voir Table 4). Réaliser un poison demande une semaine de travail. Le coût est égal à la Virulence du poison divisée par 10.

Table 3 : Effets alchimiques

Alchimie	Feu alchimique	Potion de Guérison
0-19	1	—
20-29	—	1D2
30-39	1D4	1D3
40-49	—	1D4
50-59	—	—
60-69	1D6	1D6
70-79	—	—
80-89	—	1D8
90-99	2D6	—
100-109	—	1D10
110-119	—	—
120-129	3D6	1D12

Table 4 : Poisons alchimiques

Alchimie	Classe de poison	Type de poison
1-20	1 : poison simple	La victime doit faire un test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence du Poison. En cas d'échec, elle subit 1D2 points de dégât. Délai : 1D4 Rounds de combat. Durée : 1D4 Rounds de combat.
21-40	2 : poison puissant	1D6 dégâts. Durée : 6D10 minutes. Délai : 6D10 minutes
41-60	3 : paralysie ou inconscience	La victime doit faire un test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence du Poison. En cas d'échec, elle est immobilisée ou inconsciente pendant 1D6 heures. Délai : 1D6 minutes
61-80	4 : affaiblissement	Chaque jour, la victime doit faire un test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence du Poison. Le poison fait perdre 1 point de FOR, CON, DEX ou INT pour chaque test d'Endurance raté. L'alchimiste doit indiquer lors de la création de la potion quelle est la caractéristique affectée. Durée : 1D10 jours. Délai : 1D6 jours.
81-100+	5 : mort rapide ou instantanée	La victime a le droit d'effectuer un test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence du Poison. Si le test échoue, la victime lance 1D100 : 01-10 : mort instantanée 11-50 : mort en 1D6 Rounds de combat 51-100 : mort en 1D6 minutes

Le laboratoire de l'alchimiste

Schématiquement, un laboratoire doit disposer de vases ou de cuves destinées à accueillir les solutions fabriquées, ainsi qu'une source de chaleur pour mener à bien ses opérations alchimiques.

Élément essentiel, la source de chaleur doit être facile à réguler et à contenir, permettant ainsi une augmentation ou une baisse rapide de la chaleur de façon à développer ou arrêter des processus tels que la distillation. La source de chaleur la plus communément utilisée par les alchimistes est l'athanor, un fourneau en argile d'environ 1,50 m de hauteur. L'athanor peut être divisé en plusieurs sections. La section base comprend un petit foyer pour alimenter l'ensemble du fourneau. Les autres sections peuvent accueillir une grille ou un support pour divers réceptacles.

Les fourneaux les plus puissants peuvent être utilisés pour la forge, la distillation rapide, la sublimation ou la digestion, selon les besoins de l'Alchimiste. Ils sont alimentés par charbon, tourbe, ou bois et génère d'immenses quantités de chaleur voire même des gaz toxiques. De ce fait, ils doivent être installés dans des salles larges et bien ventilées, tout en faisant l'objet d'une surveillance attentive lorsqu'ils sont utilisés.



Image © http://yalex.deviantart.com/

Créer un Alchimiste

Vous pouvez suivre la procédure habituelle d'*OpenQuest*, avec les différences suivantes :

- Les compétences magiques n'existent plus.
- La compétence Alchimie est rajoutée aux compétences de connaissance.
- Outre la compétence Alchimiste, il est recommandé d'investir dans les compétences Langage et Connaissance de la nature, pour que l'Alchimiste puisse facilement compulser les ouvrages ayant trait à l'Art et pour identifier facilement végétaux et minerais.

Contexte de jeu

Le contexte présenté ci-dessous n'est pas complet et se présente sous la forme d'extraits d'ouvrages provenant de sources diverses. Le but est simple : donner quelques éléments d'inspiration à un MJ désireux de mettre en scène des alchimistes dans une campagne.

L'Univers en quelques lignes

Dans le Grand Œuvre, vous incarnez des Alchimistes, capables de transmuter les métaux et de créer la Vie. Pendant longtemps, vous avez dû vivre dans la clandestinité, traqués par les forces de la Théocratie du Juste, la plus grande puissance de ce monde et siège du culte du Logicien. Cependant, en profitant d'une guerre civile au sein de la Théocratie, vous avez réussi, il y a deux ans, à prendre le pouvoir dans une cité reculée qui est pour certains le berceau de l'Alchimie : Sollisha.

Désormais, vous pouvez travailler à l'accomplissement du Grand Œuvre en toute quiétude. Bientôt, l'humanité sera libérée des chaînes du Temps et connaîtra la perfection !

Pourtant, la voie est loin d'être dégagée : entre les querelles intestines des Alchimistes et l'évolution du conflit au sein de la Théocratie, bien des obstacles se mettront en travers de votre chemin !

Prise de contact

Un Alchimiste dépité évoque la situation présente à Sollisha

En deux ans, nous avons mis à bas l'ordre ancien : les Cabales Alchimiques ont destitué le gouverneur de la ville, la Main du Juste, et sont désormais seules aux commandes. Mais aucun ordre nouveau n'a émergé. L 'Aréopage, le conseil réunissant les chefs des différentes cabales, ressemble plus à un nid de vipères qu'à un organe de gouvernement. Maintenant que l'ennemi commun a été réduit à l'impuissance, les Cabales laissent éclater leurs différences au grand jour : chacune possède sa définition de ce que doit être le Grand Œuvre, ce prétendu état de grâce de l'humanité, et les querelles philosophiques dégénèrent parfois en véritables guerres. Obnubilées par leurs conflits, les Cabales ne se rendent pas compte des périls qui s'amoncellent, périls dont elles sont parfois elles-mêmes responsables. Ainsi certaines Cabales, dans leur délire démiurgique, ont voulu concevoir d'autres formes de vie plus abouties que les Golems, dont la force n'a d'égale que la stupidité. Elles n'ont réussi à donner naissance qu'à des monstres, dont les plus dangereux sont les changeformes, êtres à l'identité instable et aux humeurs imprévisibles. Mais d'autres dangers s'annoncent : la guerre civile au sein de la Théocratie du Juste va bientôt se terminer, les rescapés de l'Église du Logicien encouragent les paysans à prendre les armes, la Confrérie du Progrès étend son influence en diffusant ses pernicieuses inventions...

Elipsos, La Mémoire des Hommes d'Argile

Histoire

Histoire des origines de Sollisha vue par un adorateur du Logicien

Autrefois, cette contrée n'était qu'une vaste forêt livrée aux bêtes et à des tribus d'humains incultes qui vouaient un culte au Soleil, qu'ils appelaient Sol. Mais lorsque vinrent le Juste et ses compagnons, les barbares locaux furent tellement éblouis par sa prestance qu'ils le prirent pour le Soleil descendu sur terre. Heureusement, le Juste apprit bien vite leur langue frustre et corrigea leur erreur : ni lui ni le Soleil n'étaient des dieux ; le vrai Dieu était aussi vaste que le ciel et aussi insondable que la nuit. Grâce à l'ardeur de sa foi, à la force de ses discours et à son raisonnement irréfutable, il amena les tribus à rejeter leurs fausses croyances et à adorer le Logicien.

Seuls mille irréductibles, gangrenés par le mal, refusèrent de se convertir. Comme le cœur de ces êtres était à jamais terni, le Juste eut pitié d'eux : plutôt que de les laisser vivre dans l'erreur et la misère spirituelle, il libéra leurs âmes au moyen de sa lame divine, Céleste, pour qu'elles pussent rejoindre l'Ineffable; ensuite, il les décapita et décora de leurs têtes la façade d'un édifice bâti à la gloire du Logicien: le Temple aux Mille Visages. Un hameau se constitua rapidement autour du temple. Comme ses habitants étaient divisés sur le nom à lui donner, ce fut le Juste qui dut trancher : afin qu'ils pussent garder en mémoire leur passé, il conserva pour la ville le nom que ce peuple avait attribué à la région : Sollisha, la Terre de Sol...

Sollisha fut intégrée au glorieux empire du Juste, le Theomanteion, et devint une cité importante grâce à ses terres fertiles et au cuivre extrait de la Colline Jaune. Son dirigeant, la Main du Juste, était soigneusement choisi par le Juste et nommé à vie. Ces officiers gouvernèrent la cité avec sagesse et compassion ; hélas, les Héritiers de l'Exalté ne tardèrent pas à saboter

leurs efforts…

Extrait de la Geste du Juste, auteur inconnu

Eclairage : les Héritiers de l'Exalté

Le terme d'Héritier de l'Exalté est employé à tort et à travers pour désigner tout adversaire à un mode de pensée dominant : c'est ainsi que les Adorateurs du Logicien appelaient les Alchimistes et que ces derniers nomment parfois notre honorable Confrérie du Progrès.

Tullius Nerda, le Chemin du Progrès

Un autre récit des origines de Sollisha, par un Alchimiste

Les récits des Adorateurs de la Langue Pendante s'évertuent à nier les évidences et à triturer l'histoire pour en faire un conte édifiant. Le Juste aurait donc apporté les lumières de la civilisation et de la foi à une bande de sauvages ; et en dehors de quelques esprits chagrins, ceux-ci auraient accepté benoitement d'abandonner les coutumes qui étaient les leurs depuis des générations ? Bien sûr !

En vérité, les fameux sauvages avaient bâti Sollisha bien avant l'arrivée de la clique du Faux Prophète et n'étaient en rien des barbares incultes : c'est à eux notamment que l'on doit les minarets qui fendent les cieux de notre cité. Quand à la prétendue conversion massive de ce peuple à la religion de la Langue Pendante, elle fut en fait une opération de longue haleine. Au début, le Faux Prophète envoya quelques missionnaires pour sonder non seulement les âmes mais aussi les richesses de la région. Puis vinrent les marchands et les aventuriers appâtés par les récits alléchants des hommes de foi. Leur nombre augmentant, les nouveaux arrivants devinrent de plus en plus avides et arrogants ; les autochtones finirent par expulser les plus turbulents. Bien entendu, le Faux Prophète n'attendait que ce prétexte pour intervenir et son armée fonça vers Sollisha pour la prendre d'assaut. Surpris par la vitesse de l'offensive, les autochtones furent battus à plates coutures et la bannière de la Langue Pendante flotta sur la cité.

C'était il y a 500 ans.

Depuis, les occupants ont pris racine : ils ont bâti des églises, encouragé l'installation de nouveaux arrivants, imposé leur langue… Leur politique de mariages mixtes a brouillé les identités et dilué le sang des habitants originels : seuls quelques irréductibles conservateurs, les membres du Vieux Peuple, ont préservé leur héritage. Ils ont alors cru que leur mainmise sur le pays était définitivement établie.

Mais ils avaient oublié une chose : les Alchimistes…

Leoporos, Quand Tombera le Voile

Eclairage : les sobriquets utilisés par les alchimistes pour désigner les adeptes du Logicien

Les Alchimistes ne cessent de tourner en dérision notre culte. Le Juste est devenu le faux prophète, notre symbole de l'Effort Récompensé a été affublé du sobriquet de Langue Pendante…

Mais en agissant ainsi, les Alchimistes ne font que perdre le soutien de la population, cette même population qu'ils prétendent avoir libéré de notre joug ! Lorsque les gens verront leur vrai visage, ils prieront corps et âme pour notre retour !

Discours du Hiéronte Melamnes, lors d'une messe secrète du culte du Logicien à Sollisha

Les Alchimistes : organisation et savoirs

Récit des origines selon un Alchimiste

En tant qu'Alchimiste et Initié aux Sept Mystères de la Cabale des Sondeurs des Profondeurs, je ne peux que rire de la naïveté de ceux qui croient aux fables des adorateurs de la Langue Pendante, car je connais la vérité. Hélas, cette vérité ne peut être relatée telle quelle: ce n'est qu'au fil de longues années d'expérimentations et de réflexion qu'elle peut être appréhendée. A Toi qui débute la périlleuse ascension qui te mènera peut-être à la maîtrise de l'Art, je ne livrerai qu'une lointaine approximation, de quoi donner sens à ta quête initiatique…

A l'origine, le monde était fait d'une seule matière, la Substance Essentielle. Hélas, la force corruptrice du Temps a fini par la décomposer en deux Substances Premières, Soufre et Mercure. Le premier est aussi impur et chaud que le second pur et glacial, aussi éloigné de la Substance Essentielle que l'autre en est proche.

Chaque chose, chaque être n'est qu'une Substance Secondaire, ou dit autrement une combinaison des deux Substance Premières. Cela étant, ses caractéristiques changeront du tout au tout selon le dosage : plus le Soufre domine, plus la chose est aisément corruptible et friable ; alors que la présence du Mercure accroît sa beauté et sa durabilité.

Nous distinguons sept degrés de pureté d'une Substance Secondaire, nommés d'après les sept métaux primaires : plomb, cuivre, étain, fer, mercure, argent et or.

A l'aide du matériel adéquat, il est possible de combiner les sept métaux et de créer une Pierre Philosophale, grâce à laquelle nous transmutons les métaux, créons la vie et prolongeons nos existence.

Notre but ultime est la réalisation du Grand Œuvre ; nous voulons purifier l'humanité et la préserver des assauts du Temps...

Peripateï, le Songe qui fuit

Sondeurs des Profondeurs, vraiment ! Ces dogmatiques attardés se contentent de rester à la surface de l'Alchimie ; ils ânonnent les mêmes bêtises depuis des générations, les plus jeunes se contentant de reproduire les expérimentations des aînés ! Ils osent encore nous ressasser la théorie des Deux Matières Premières, alors que notre estimée Confrérie a depuis longtemps prouvé qu'il en existe une troisième, le Sel, qui sert à lier les deux autres et à les préserver du plus grand ennemi de l'humanité : le Temps !

Landros, les Veines qui mènent au Cœur du Monde



Image © poodychampa.deviantart.com

Comment les autorités de Sollisha considéraient les premiers Alchimistes

Les Alchimistes font partie de ces hérétiques qui ont assemblé dans un mélange impie les préceptes du Logicien avec ceux de l'Exalté. Ils refusent de voir la perfection du Logicien et certains d'entre eux nient même son existence. Loin de former un mouvement uni, les Alchimistes sont émiettés en une multitude de factions.

Leur science des minerais et de la matière leur apporte d'étranges pouvoirs, qu'ils emploient à la réalisation de leur prétendu Grand Œuvre : la purification de l'humanité. En réalité, nous pensons qu'ils cherchent avant tout à poursuivre le projet de l'Exalté.

Extrait d'un rapport destiné à la Main du Juste

Les Alchimistes sous la Théocratie : témoignage d'un Alchimiste de l'époque

Depuis des éons, les sbires du Faux Prophète nous pourchassaient parce que nos pouvoirs dépassaient ceux de leur Dieu de pacotille. Que ce fut dans les ruelles boueuses de Sollisha ou la forêt de la Morte Saison, nous entendions leurs chants de haine, nous les voyions défiler dans leur armure blanche décorée de l'insigne de la Langue Pendante, et arborer triomphalement à la pointe de leurs lances les têtes de nos frères... Eux qui n'étaient bon qu'à massacrer les innocents tout en psalmodiant quelque ridicule litanie ne pouvaient laisser subsister les Alchimistes, capables de transmuter le plus humble des métaux en or, de concocter des potions pouvant guérir toutes sortes de maux et surtout, de créer la vie...

Nestorius Lidemnos, Les Temps Obscurs

Un Alchimiste relate l'histoire de sa Fraternité

Les origines de notre Art demeurent un mystère. De nombreuses explications plus ou moins plausibles ont été avancées: survivance des croyances du Vieux Peuple ou de la religion de l'Exalté, hérésie liée à la Langue Pendante, révélation divine réservé à quelques élus... Pour ma part, je crois que l'Alchimie est née de la rencontre entre le crédo du Logicien et celui du Vieux Peuple. La recherche de la pureté du premier s'est alliée à la pensée métaphorique et animiste du second ; les savants de Theomanteion qui se sont penchés sur les connaissances accumulées par le Vieux Peuple y ont trouvé une inépuisable source de savoir et leur propre vision du monde en a été transformée à jamais. Ils ont alors compris à quel point le dogme du Logicien était limitatif et aveugle aux miracles de la nature. Ces savants ont tracé la voie de l'Alchimie en cherchant dans la nature les secrets de l'existence et en brocardant toutes les évidences ; ils ont découvert les vertus de l'expérimentation, qui elle seule permet d'établir la vérité, de se libérer du joug de l'opinion et de la tradition. Ils ont aussi fondé les premières Cabales, écoles de pensée qui rassemblent les disciples d'un Maître.

Hélas, les laquais du Faux Prophète prirent ombrage de ces audacieuses initiatives qui ébranlaient l'ordre établi ; ils sévirent avec la violence aveugle des incultes. Mais ce faisant, ils amenèrent ces quelques érudits persécutés et éparpillés aux quatre coins du Theomanteion à s'entraider, à dépasser les clivages intellectuels et spirituels : la première Fraternité Alchimique était née. Bientôt, les Alchimistes quittèrent le cœur du Theomanteion pour en gagner les franges, là où ils pourraient étudier en paix. Sollisha devint un lieu de rassemblement majeur, car c'était à la fois une ville frontière et le berceau du Vieux Peuple, à qui les Alchimistes devaient tant.

Dans les ténèbres du secret et de la clandestinité,

les Alchimistes développèrent leur Art : ils étudièrent les Substances Secondaires, découvrirent comment les mélanger pour concocter des potions aux effets puissants, et parvinrent même à créer la Vie ! Hélas, leurs premières créatures, les Homoncules, n'étaient malheureusement que des caricatures d'hommes. Heureusement, les Alchimistes persévérèrent et leurs efforts furent récompensés par la création des Golems… On raconte que ce serait Maître Ilestos qui aurait le premier trouvé le secret de leur fabrication en se basant sur les indications elliptiques d'un antique ouvrage du Vieux Peuple! Si l'intelligence des Golem était limitée, leur force prodigieuse en faisait de parfaits soldats… Il y a deux ans, lorsque la guerre civile embrasa le Theomanteion à la mort du Juste, les Alchimistes surent alors que leur heure était venue ; l'or qu'il avait transmuté depuis des années leur servit à acheter le soutien de personnalités-clef, leurs Golems disposèrent facilement des soldats de la Main du Juste, et ils prévinrent tout risque de soulèvement en laissant en place le culte du Logicien et en procédant à des distributions de vivres et d'or à la population.

Désormais, les membres de la Fraternité ne sont plus obligés de se cacher ; et plus rien ne pourra faire obstacle à la réalisation du Grand Œuvre !

Mesokratès, La grande quête de la Fraternité

Note de jeu : fonctionnement d'une cabale

Tout Alchimiste fait partie d'une Cabale, qui est une sorte d'école Alchimique. Chaque Cabale est rattachée à une Kivias, un établissement qui sert de lieu de bibliothèque, de lieu de recherche et de centre pédagogique. Une Kivias type comprend une vingtaine de personnes.

Il existe trois rangs au sein d'une cabale.

- Le Maître est le chef et représente sa cabale dans les Aréopages : selon son tempérament, peut prendre les décisions seul ou en collège, mais c'est à lui que revient le dernier mot.
- Les Acolytes sont Alchimistes compétents, parfois autant sinon plus que le Maître. Ils créent les Pierres Philosophales et s'occupent notamment des opérations les plus nobles : transmutation et création de vie.
- Les Initiés sont des Alchimistes débutants qui accomplissent les tâches alchimiques ingrates ou annexes. Ce sont aussi eux qui accomplissent le gros du travail d'enseignement auprès de la population locale. Ils donnent chaque jour des cours pour inculquer aux gens la lecture et l'écriture ainsi que les bases de la culture alchimique.

Enfin, il existe une catégorie un peu à part : les domestiques. Ceux-ci s'occupent d'entretenir les lieux, de nourrir les Alchimistes et d'effectuer diverses commissions pour le compte de leurs maîtres.

Une Kivias-type

Occupants : 1 Maître, 4 Acolytes, 8 Initiés et 2 domestiques.

Apparence extérieure : un bâtiment en pierre rectangulaire d'environ 100 m^2, avec un étage et un sous-sol. Une pancarte en bois est accrochée au dessus de la porte d'entrée, indiquant le nom de la Cabale.

Configuration : la porte d'entrée donne sur la bibliothèque. Quatre salles de cours sont disposées sur les côtés Au fond, un escalier mène aux chambres alors qu'un autre descend vers le laboratoire.

Initiés et domestiques dorment dans une vaste pièce commune pourvue de lits et de coffres pour les effets personnels. Les acolytes et le maître ont droit à des chambres individuelles.

Les Adeptes du Logicien : dogme et croyances

Le récit sacré des origines

L'Ineffable était là avant toute chose ; nul n'en connaît la véritable nature, car les mots des hommes ne suffisent pas à le décrire. De l'Ineffable ont émergé l'Exalté et le Logicien ; au premier fut accordé le don de la Création, au deuxième le don de la Raison. Il incombait à l'Exalté de concevoir les choses et les êtres, au Logicien de les agencer harmonieusement et de leur attribuer une fonction : ainsi naquit l'Ordre du Monde.

Hélas, la fantaisie de l'Exalté s'accordait mal au sérieux de sa tâche : lui voulait lâcher la bride à son imagination, plutôt que de la plier aux nécessités de la Raison. Alors, il se rebella, refusa d'écouter les conseils du Logicien, et engendra une multitude de créatures, toutes plus invraisemblables les unes que les autres. En agissant ainsi, il déréglait l'Ordre du Monde, menaçait son existence. Lorsque l'Exalté eut créé un être à son image, un être qui pourrait perpétuer son œuvre et donc répandre encore plus de chaos – l'homme-, le Logicien sut qu'Il était temps de s'opposer à celui qu'Il considérait comme un frère.

Il ne combattit pas par les armes, mais avec sa Raison. En effet, il vint trouver l'Exalté et le couvrit de louanges, le félicitant pour chacune de ses réalisations ; ayant ainsi boursouflé d'orgueil son interlocuteur, Il lui dit ceci : « Toi qui remplit le vide de Vie, Toi qui a peuplé les étendues cosmiques avec ton seul génie, que ne serais-tu capable d'accomplir, si les lois d'airain de l'Ineffable ne brisaient ton élan ! Oui, Toi qui as donné corps à tout ce qui peut être, tu pourrais alors créer ce qui ne peut être... » Bien entendu, ces paroles ne firent qu'exciter plus encore la fierté de l'Exalté : « Nulle Loi n'est au dessus de mes talents, fut-elle celle de l'Ineffable ; et nulle barrière ne peut me retenir, même celle de l'impossible ! ».

Avec toute l'ardeur qui le caractérise, L'Exalté s'attela à l'objectif fixé par le Logicien. A ce jour, ses recherches sont infructueuses ; et les soubresauts de la nature sont l'écho de ses périodes d'enthousiasme ou de découragement.

Après avoir ainsi sauvegardé l'Ordre du Monde, le Logicien chercha à le consolider, en enseignant aux hommes les vertus de la Raison. Puis, lorsque l'existence du Logicien arriva à son terme, il fit mander son plus fidèle serviteur, le Juste, et en fit son héritier. Le Juste bâtit un empire à la gloire du Logicien et alla jusque dans les recoins les plus obscurs de la terre pour apporter la lumière à leurs habitants...

Extrait de La Geste du Juste, auteur inconnu

Un membre de la Confrérie du Progrès décrit le culte de la Logique

Comme nombre d'autres religions, la cosmogonie du culte du Logicien fait référence à une sorte de gangue originelle, l'Ineffable, dont le Dieu ne serait qu'une manifestation, au même titre que l'Exalté. Ce dernier personnifie le rêve, l'imagination et les excès de la passion, au même titre que le Logicien incarne la sagesse, la justice et la pondération de la raison. L'un déborde de vie, l'autre est stérile ; l'un prône l'hédonisme, l'autre l'abstinence : quasiment tout les oppose ! Détail qui a son importance, les deux sont aussi mortels que vous et moi ; le Logicien a déjà rejoint l'Ineffable d'après le dogme officiel, et c'est peut-être aussi le cas pour le Malin, bien qu'aucun texte sacré n'évoque son sort.

Si le Logicien a triomphé de l'Exalté grâce à l'usage de sa Raison (on devrait plutôt dire de sa ruse), il n'empêche que celui-ci, étant le seul capable de concevoir la vie, pouvait survivre par procuration grâce à sa progéniture. De ce fait, pour perpétuer son œuvre, le Logicien n'a eu d'autre choix que de convertir durablement les créatures de l'Exalté à ses vues... D'où l'importance capitale du prosélytisme chez les adeptes du Logicien, qui se surnomment Rationnels : l'homme doit demeurer gouverné par la Raison pour que le monde survive. Ce qui d'ailleurs explique cette méfiance à l'encontre de tout ce qui pourrait bousculer les traditions : l'Ordre avant tout !

Ceci étant, les positions du culte ont beaucoup évolué au fil du temps ; nous sommes loin de l'époque où l'on pouvait être immolé au moindre soupçon d'originalité ! La tendance récente est plutôt à l'accompagnement des innovations qu'à leur éradication : ainsi, le culte a autorisé depuis quelques dizaines d'années la création de Confréries de savants qui servent à la fois à l'entraide et à l'encadrement. Par contre, le culte reste intransigeant vis-à-vis des Alchimistes, dont ils redoutent leurs ambitions et leur remise en cause du dogme du Logicien.

L'influence des Sans-Noms installés à Sollisha a sûrement contribué à cette relative tolérance, tout comme la récupération de certaines traditions du Vieux Peuple. En effet, outre l'assimilation du Logicien au Soleil, le culte a aussi maintenu certaines structures emblématiques du Vieux Peuple, notamment les Kivas.

Tullius Nerda, le Chemin du Progrès



Image © vincent7995.deviantart.com

Éclairage : les Kivas

Autrefois, une Kivas était un bâtiment où vivaient des scribes qui consacraient leur temps à la copie de manuscrits et à l'entretien d'une bibliothèque. Le gouvernement de la Fraternité en a confié la gestion aux Cabales et en a fait des lieux d'enseignement et de recherche.

Tullius Nerda, le Chemin du Progrès

La place du Juste dans le culte du Logicien

Le Juste est à la fois un chef spirituel en tant que successeur du Logicien, et chef temporel en tant que maître d'un empire. Si le vrai Juste est mort depuis longtemps, ses héritiers ont tous pris son titre pour maintenir la fiction d'un seul Juste traversant les siècles sans dommage. Ainsi, peu avant sa mort, chaque Juste transmettait son titre à un homme de valeur de son choix. Cependant, le mythe a volé en éclats lorsque le Dernier Juste est mort subitement, sans avoir eu le temps de désigner un héritier...

Tullius Nerda, le Chemin du Progrès

La première prière apprise par tous les Rationnels

Les hommes sont des êtres de passion
La passion menace l'Ordre du Monde
Donc les hommes menacent l'Ordre du Monde

La Raison maintient l'Ordre du Monde
L'Ordre du Monde est nécessaire à l'homme
Donc la Raison est nécessaire à l'homme

Les trois disciplines sacrées des Rationnels

L'acquisition de la Raison passe par la maîtrise de la Logique, car celle-ci nous apprend à articuler nos pensées de façon intelligible, à les lier entre elles pour qu'elles puissent former un tout.

La Rhétorique est l'alliée de la Logique : en parant l'argumentation des plus beaux atours qui soient, elle la rend irrésistible. Cependant, elle n'est pas son substitut ; sans Logique, un discours dégénère en simple charabia plaisant à l'oreille.

Enfin, les Mathématiques nous aident à appréhender l'Ordre du Monde, à en saisir toutes les subtilités.

Extrait du manuel d'enseignement le plus utilisé chez les Logiciens, Les Voies de la Raison.

Quelques aphorismes populaires

N'est plus un homme celui qui laisse ses passions prendre le pas sur sa Raison.

Écouter, c'est déjà dialoguer.

Une parole ne se prononce jamais à la légère.

Apprendre à observer le monde pour mieux le comprendre.

Autres contrées

Les notes de cette section sont tirées du maître ouvrage du grand voyageur Pelopodes, originaire du Theomanteïon : Les Périples de l'Humble.

La République des Sans-Noms

Le Juste a apporté la Raison aux peuples qui vivaient au nord-ouest de Sollisha, par delà la Forêt des Ténèbres Enfouies. Depuis, les Sans-Noms ont connu un développement prodigieux : ils ont appris à exploiter le sel et à construire des navires robustes. Ils ont aussi porté le message du Logicien par delà les mers, jusqu'aux Terres Immergées.

Intrépides, les Sans-Noms le sont assurément ! Chez eux, on ne respecte que ceux qui savent prendre des risques et des initiatives; on pardonne facilement les erreurs et les échecs mais moins la paresse ou le conformisme. De nombreux Sans-Noms se sont installés à l'étranger ; ils se sont spécialisés dans les activités marchandes et financières et ils sont à l'origine de nombreuses innovations dans ces domaines : lettre de change, comptabilité double, prêts viagers, etc.

Les Terres Immergées

Située sur l'Océan Bileux qui s'étend au nord de la République des Sans-Noms, cet archipel est impossible à cartographier, car chaque année de nouvelles îles apparaissent alors que d'autres sont englouties... Du fait de cette géographie instable, les autochtones préfèrent vivre sur leurs gigantesques navires plutôt que sur la terre ferme ; ils se désignent d'ailleurs sous le nom de Vaka'Huaa, le Peuple des Navires.

Les coutumes Vaka'Huaa paraissent souvent insolites aux yeux des étrangers. Ils accordent ainsi une importance démesurée à la danse, considérée à la fois comme un art, un moyen de communication, un outil de séduction et un rite sacré. Les Danseurs Vaka'Huaa, passés maîtres dans le domaine, tiennent du prêtre, du missionnaire et de l'ambassadeur : ils ont pour but d'amener les autres peuples à moduler leur « Rythme Intérieur » qui selon eux influence le comportement de l'Océan Bileux, qu'ils surnomment Vahine'Riri, la Femme en Colère.

La Théocratie du Juste, le Theomanteïon

Plus vaste empire du monde, le Theomanteïon doit sa force à la Raison et à sa redoutable armée. Ses phalanges de piquiers ont maintenu la paix pendant des centaines d'années ; le Juste a diffusé l'enseignement du Logicien dans le monde entier. Hélas, le Juste a disparu il y a plus de deux ans, frappé par des sbires du Malin. Une grande assemblée a été tenue pour élire

un successeur, mais les candidats ne purent être départagés... Et comme chacun de ces candidats était convaincu de son bon droit, la guerre était inévitable !

Quatre factions se sont détachées. Les Gardiens de la Raison sont rassemblés autour de la Main du Juste de la capitale Theokos, un nommé Isakses ; ils défendent un retour à une orthodoxie conservatrice et l'abrogation des privilèges commerciaux des Sans-Noms, « sangsues qui se repaissent de l'économie de l'empire ». Les Annonciateurs du Renouveau, bien implantés à l'Ouest, sont guidés par Maître Sallius, Recteur de l'Université de Ilopa ; ils veulent changer l'organisation de notre culte, organisation qui selon eux est plus fille de la superstition que de la Raison. Le général Atapes a gagné nombre de vétérans à sa cause ; il prétend que l'Empire doit reprendre en main les territoires périphériques et renouer avec le temps des conquêtes. Enfin, Gistemnes, seigneur des Marches du Sud, entend favoriser l'autonomie des grandes régions du Theomanteïon.

Sollisha

Deux visions complémentaires

Celui qui aura contemplé Sollisha ne serait-ce qu'un instant ne pourra plus jamais admirer une autre cité, car Sollisha les résume toutes. Des gracieux minarets datant de l'Ere des Prophètes Corrompus aux austères tours du Logicien, des rangées serrées de maisons en brique du Vieux Peuple aux énormes bâtisses circulaires et peintes de couleurs bariolées qu'affectionnent Musiciens de l'Ame, tous les styles se côtoient harmonieusement à Sollisha ! Et en vous mêlant à la foule, vous admirerez aussi bien le déhanché aguicheur de jeunes beautés fraîchement arrivées de la République des Sans-Noms que la démarche souple et féline des Danseurs des Terres Immergées ; vous entendrez les chants déchirants des Déracinés et les hymnes martiaux des Adorateurs du Logicien; vous verrez sur les étals aussi bien les étranges objets rapportés par les Voyageurs Sans Fin que les précieuses soieries en provenance de la lointaine Contrée de l'Impossible. Bien



entendu, vous ne manquerez pas d'apercevoir l'immense Tour de Chair, où se réunissent les Alchimistes et les plus grands savants de la terre. C'est ici que bat le cœur du monde, c'est ici que se fait l'histoire...

Makithes, Ode à ma ville

Ne croyez pas ceux qui vous chantent les louanges de Sollisha de leur voix de fausset ! Ils ne voient que ce qu'ils veulent bien voir et évitent soigneusement de porter le regard sur les zones d'ombre...

Oui, Sollisha recèle bien des splendeurs capables de frapper l'imagination des voyageurs, bien des personnalités fascinantes qui peuvent changer vos vies en quelques mots. Pourtant, pour une belle demeure, combien de taudis ; pour un saint, combien de charlatans ? Sollisha n'attire pas seulement tout ce qui brille ; la fange la plus infecte s'y répand avec délice : des ordinaires voleurs et coupe-jarrets de toutes espèces aux plus sinistres Morts en Sursis.

Oui, Sollisha est cosmopolite, mais ici, le racisme tue aussi sûrement que la peste ou le choléra : les différentes communautés ont beau se côtoyer depuis des décennies, les mêmes insultes sont répétées chaque jour.

Oui, Sollisha est un haut lieu de savoir, mais de certains savoirs seulement... En effet, obsédés par leurs rêves de purification de l'âme et de la matière, les Alchimistes ne s'intéressent guère à ce qui pourrait améliorer le sort de la populace ; pire encore, ils considèrent que leur art ne peut être appréhendé que par les esprits les plus brillants et sont ouvertement hostiles à toute tentative de vulgarisation.

Bref, ne vous laissez pas prendre par le spectacle au point d'oublier de regarder dans les coulisses !

Telepos l'Indomptable, Contre les Mensonges

Gouvernement

Les institutions de la ville décrites par un Alchimiste

Autrefois, la Main du Juste régnait en despote sous prétexte que le Juste lui-même lui avait confié son mandat ; c'était à peine si les conseillers choisis par ses soins pouvaient influencer ses décisions. Lors de son installation au pouvoir, la Fraternité a voulu se démarquer des pratiques détestables de l'ancien régime. Plutôt que de soumettre la population aux caprices d'un seul homme, elle a cherché à encourager la diversité et la richesse des points de vue pour que seules les propositions les plus sages soient appliquées : c'est pourquoi l'Aréopage fut créé. Une fois par semaine, les Maîtres des différentes Cabales et les responsables des guildes se rassemblent dans la Tour de Chair pour débattre de la politique de la ville. Chaque session est présidée par un Meneur, un Maître tiré au sort à la fin de la session précédente; ce dernier est responsable des travaux préparatoires (il peut organiser des groupes de travail sur un thème précis et exiger la soumission de rapports), de l'ordre du jour ainsi que du bon déroulement de la session ; par contre, il ne peut prendre part aux votes, qui s'effectuent à la majorité et en secret : dans une pièce réservée, chaque membre inscrit au stylet une marque dans une petite tablette d'argile, puis dépose la tablette dans une grande amphore surveillée par quatre gardes. Lorsque toutes les tablettes ont été déposées, l'amphore est brisée par le Meneur devant l'Aréopage ; des serviteurs se livrent au décompte des votes sous le regard attentif des Maîtres.

Contrairement aux adeptes de la Langue Pendante, la Fraternité a voulu associer la population aux affaires de la cité, en l'autorisant notamment à élire les responsables des services urbains.

Les services urbains sont une création de notre Fraternité et sont au nombre de quatre : la Voirie s'occupe de l'entretien des rues et des bâtiments, la Police se charge du maintien de l'ordre et de l'extinction des feux, l'Hygiène s'intéresse au nettoyage des ordures et de l'entretien des égouts, l'Approvisionnement s'assure du ravitaillement de la ville et de la distribution de nourriture aux plus démunis. Chaque service compte plusieurs dizaines d'employés triés sur le volet : la corruption n'a pas prise sur eux.

En résumé, de la même façon qu'elle a purifié la Matière, la Fraternité a purifié le Politique !

Makithes, Ode à ma Ville

Le point de vue contestataire d'un homme du peuple

L'hypocrisie des « Purs » n'est nulle part aussi criante que dans le domaine politique. Ils se targuent d'avoir rompu avec l'arbitraire de l'ancien régime ; se gargarisent de leurs prétendues innovations ! Pourtant, quelles libertés le peuple a-t-il réellement gagné en définitive? Les services urbains remplissent effectuent les mêmes tâches que les anciens offices vicinaux, à la différence près que les habitants d'un quartier ne participent pas à la gestion du service. Et les élections des responsables de service ou de guildes sont une farce : le vainqueur est toujours le candidat des Alchimistes, car lui seul peut distribuer l'or à foison pour acheter les votes ! Quand à l'Aréopage, ce n'est qu'une assemblée de rapaces, prêts à dépecer leur prochain pour être les premiers à réaliser leurs fantasmes impies : ils ne s'intéressent aux humbles que dans la mesure où ils peuvent servir à leurs projets !

Telepos l'Indomptable, extrait d'un discours énoncé lors de la création de la Confrérie des Anonymes

Éclairage : un résumé des changements apportés par les Alchimistes

En deux ans d'existence à peine, le gouvernement de la Fraternité a lancé de nombreux chantiers. Quelques exemples :

- Une politique éducative ambitieuse : une opération d'alphabétisation de masse a été entamée l'activité pédagogique des Cabales a été renforcée ; grâce à l'imprimerie, des ouvrages d'initiation à l'alchimie ont été tirés en grande série… Le but est de former de nombreux nouveaux Alchimistes afin d'accélérer la recherche du Grand Œuvre.
- La Tour de Chair, tour « vivante » et capable de se régénérer et de se défendre par elle-même vient d'être achevée ; là siège le nouveau gouvernement.
- Rationalisation de la gestion de la cité avec la création des quatre services urbains.
- Distribution gratuite de vivres aux plus pauvres.

Économie

La situation économique vue par un Alchimiste

Notre Fraternité a mis un point d'honneur à maintenir toutes les prérogatives des guildes, bien que notre arrivée au pouvoir ait pu bouleverser l'équilibre existant. Par exemple, les Mineurs, Verriers, Herboristes ainsi que les Charretiers ont vu leur position se renforcer considérablement car leurs produits et services revêtent une grande importance pour la Fraternité.

Les Imprimeurs avaient reçu l'autorisation de se constituer en guilde quelques mois seulement avant que nous ne libérions Sollisha. Malgré les réticences de quelques Cabales rétrogrades, nous avons maintenu l'existence de la guilde et passé de grosses commandes auprès d'elle du fait de notre ambitieuse politique éducative.

Par contre, les Apothicaires ont été durement touchés, tant leurs potions sont rudimentaires par rapport à ce que nous proposons. De même, les Forgerons ont été gênés par la tension sur le marché des métaux les plus impurs.

L'afflux d'or au début de notre gouvernement a provoqué une hausse généralisée des prix qui a durement affecté la population. Depuis, nous réservons en priorité l'or transmuté au commerce extérieur. Notre politique commerciale est d'ailleurs très simple : l'or nous sert à acheter les aliments, métaux et matières premières qui nous font défaut ainsi qu'à recruter des mercenaires et des artisans qualifiés. Une partie des métaux acquis est ensuite transmutée en or, bouclant ainsi la boucle.

Mesokratès, La grande quête de la Fraternité

Note de jeu : monnaie

Un Soleil : pièce en or pesant 10 grammes.
Une Lune : pièce en argent de 5 grammes.
Un Vulgus : pièce en cuivre de 1 gramme.
1 Soleil = 10 Lunes = 100 Vulgus



Image © erenarik.deviantart.com/